

Apostando por metodologías activas: artefactos digitales para la enseñanza de la ortografía

Autores: Valdés Zamudio, Ignacio (Máster en Profesorado. Filología Hispánica. Lingüística y Lenguas Aplicadas, Profesor de Lengua Castellana y Literatura); Romero Oliva, Manuel Francisco (Doctor en Didáctica de la Lengua y la Literatura por la Universidad de Cádiz, Profesor Universidad del Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura).

Público: Profesores de Lengua Castellana y Literatura. **Materia:** Didáctica de la Lengua y la Literatura. **Idioma:** Español.

Título: Apostando por metodologías activas: artefactos digitales para la enseñanza de la ortografía.

Resumen

La sociedad de nuestro siglo nos exige una renovación constante y una adecuación a los nuevos medios de comunicación y avances tecnológicos. La educación, en tanto que institución propedéutica para la vida adulta y laboral de los ciudadanos, no puede quedar atrás. Por ello, proponemos el acercamiento de los artefactos digitales a las aulas, convirtiéndolos en aliados del proceso de enseñanza-aprendizaje. Ofrecemos, además, una experiencia propia con la creación e implantación en aulas de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato de un app para Android destinada a la mejora de la ortografía de nuestros estudiantes.

Palabras clave: Artefactos digitales, Aplicaciones Android, Ortografía, Roles en la enseñanza, TIC.

Title: Supporting active methodologies: digital artifacts for the teaching of spelling.

Abstract

The society of our century demands constant renewal and adaptation to the new means of communication and technological advances. Education, as a propaedeutic institution for the adult and working life of citizens, can not be left behind. Therefore, we propose the approach of the digital artifacts to the classrooms, making them allies of the teaching-learning process. We also offer our own experience with the creation and implementation of an Android app aimed at improving the spelling of our students of Secondary Education and Baccalaureate.

Keywords: Digital artifacts, Android apps, Spelling, Roles in education, ICT.

Recibido 2017-06-11; Aceptado 2017-06-15; Publicado 2017-07-25; Código PD: 085027

INTRODUCCIÓN

En pleno siglo XXI, se hace evidente la necesidad de un cambio en la metodología empleada en la enseñanza de contenidos poco atrayentes para el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, como puede ser, en el caso de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, los referidos a la gramática o a la ortografía. Nuestro trabajo consiste en adaptarnos a las nuevas necesidades que la sociedad digital nos impone; principalmente, debemos acometer una redefinición de los roles atribuidos a los profesores y a los alumnos, pues estos no se relacionan -ni deben hacerlo- de la misma manera que en el pasado siglo.

En este contexto, se hace necesario el empleo de metodologías activas, que coadyuven a la construcción autónoma del aprendizaje, vinculadas a entornos virtuales; en nuestra propuesta, una *app* para Android denominada “Ortografía española”, diseñada para la mejora en el dominio de la ortografía de nuestros alumnos de ESO y Bachillerato.

PERO ¿A QUÉ ORTOGRAFÍA NOS REFERIMOS?

El diccionario de la RAE (1970) define la ortografía como aquella “parte de la gramática que enseña a escribir correctamente por el acertado empleo de las letras y de los signos auxiliares de la escritura”. No obstante, debemos ser conscientes de la dificultad de abordar un aspecto de la lengua que socialmente no tiene demasiado interés pero que, desde el plano sociológico y del propio individuo, se presenta como una convención necesaria de pertenencia al grupo y, a su vez, un signo de cultura del entorno y de prestigio. Por ello, debemos preguntarnos sobre qué ortografía enseñar y cómo plantearla entre los estudiantes.

Respecto a la primera pregunta, hemos de partir de la peculiaridad de nuestra lengua a la hora de la discriminación de grafías:

- Fonemas biunívocos que no presentan dificultad ni posibilidad de error en la representación gráfica: por ejemplo, /p/ > p .
- Fonemas no biunívocos que pueden conllevar al error por la igualdad en su pronunciación: ejemplo /b/ > b-v. En este segundo caso, podemos considerar que existen palabras que están sujetas a reglas ortográficas y otras que no, ya que poseen un carácter arbitrario.

Desde esta doble perspectiva,

- Ortografía natural: Errores en la relación sonido/grafía y del proceso derivado de la lectoescritura. No hay correspondencia justificada en el error y, en estos caso, se precisa de una atención específica.
- Ortografía arbitraria (Visual): Comprende los aspectos más convencionales de la ortografía que no afectarían a la lectura.
- Ortografía normativa: planteada desde una visión de la ortografía escolar, comprende las reglas que ayudan al uso adecuado de nuestra lengua.

Es, en este sentido, que una propuesta para la mejora de la ortografía deberá cumplir con unos mínimos requisitos u objetivos:

- Trabajar la memoria desde dos perspectivas: la visual, por la lectura frecuente; y la mecánica manual y discriminatoria, al escribir la palabra.
- Poner en situación al aprendiz para una reflexión metalingüística en la que pueda activar sus conocimientos para asegurar el dominio de su lengua, en este caso, de la ortografía.

Enseñanza de la ortografía y artefactos digitales

La llegada de las TIC ha revolucionado la manera en que alumno y profesor se relacionan en las aulas. Los profesores ya no son meros transmisores de contenidos, puesto que la información se encuentra accesible de manera global e inmediata a través de Internet, sino que se convierten en guías de aprendizaje para obtenerla. Se espera del docente que sea capaz de seleccionar y facilitar a los estudiantes el material más conveniente para el desarrollo de su competencia comunicativa. Los alumnos, por su parte, deben participar más activamente en su proceso de aprendizaje y no limitarse a ser meros receptores del conocimiento; han de organizar e interpretar los materiales e indicaciones del profesor, con objeto de construir su propio conocimiento de manera más autónoma a la vez que interactiva (García y Casado, 2000). En suma, lo que se exige del profesorado actual es el empleo de las denominadas *metodologías activas*, que contribuirán a la formación de las competencias y fomentarán una actitud favorable hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje (Fernández, 2006).

El alumno, pues, debe construir el aprendizaje a través de la gestión y guía del profesor; debe construir su propio conocimiento en lugar de conformarse como un simple receptor de información. Sin embargo, será necesaria una adecuada alfabetización digital para que este proceso se realice de manera satisfactoria y, para ello, cabe destacar la utilidad que los artefactos digitales ofrecen al desarrollo de la alfabetización digital, a través de metodologías activas y basadas en la intuición (Trujillo, 2014).

Creación de una aplicación móvil desde planteamientos pedagógicos

Esta aplicación móvil para Android, “Ortografía española”¹⁷³, proporciona estrategias inductivas de autoaprendizaje, en el contexto de las metodologías activas digitales, por lo que se conforma como una respuesta a las necesidades del alumnado actual, frente a las metodologías deductivas propias de los libros de texto tradicionales.

La aplicación consta de un proceso de aprendizaje dividido en tres fases:

- En la primera fase –**Aprende las reglas de ortografía**, IMAGEN 1-, desde un planteamiento en el que el usuario, en nuestro caso el aprendiz o estudiante, podrá construir y generalizar diversas reglas de ortografía; para ello,

¹⁷³ Enlace de acceso a la aplicación “Ortografía española”: <https://goo.gl/I33VEI>

tendrá que rellenar de manera satisfactoria una serie de palabras basándose en la ortografía visual, y, posteriormente; se le ofrece una opción de respuesta múltiple –IMAGEN 2- con el objeto de que generalice el patrón subyacente a la regla ortográfica;

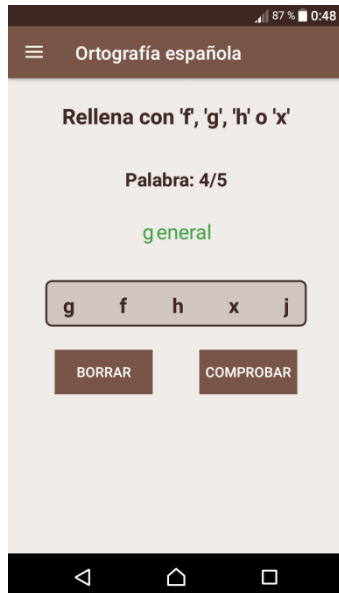


IMAGEN 1:

Aprende las reglas de ortografía

(Fuente: propia)

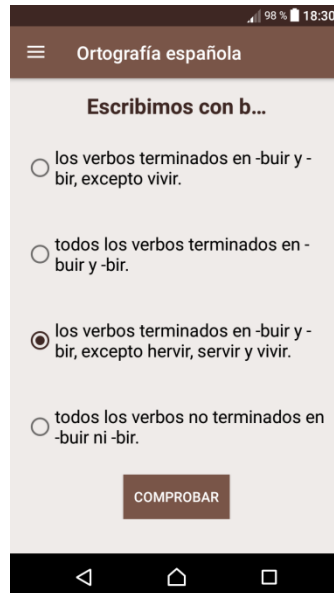


IMAGEN 2:

Construyendo la regla

(Fuente: propia)



IMAGEN 3:

Aprende/Practica lo aprendido

(Fuente: propia)

- a continuación –**Practica lo aprendido**, IMAGEN 3- ofrece la opción de reforzar lo aprendido y afianzar los contenidos mediante test de 20 palabras donde se podrá practicar la regla ortográfica referida en la primera fase, cuyo objetivo es practicar a partir de la verificación de ejemplos;
- finalmente -en la sección **Evalúate**, IMAGEN 4- se podrá medir el progreso experimentado tras el uso continuado de la *app*, de una manera amena y dinámica.

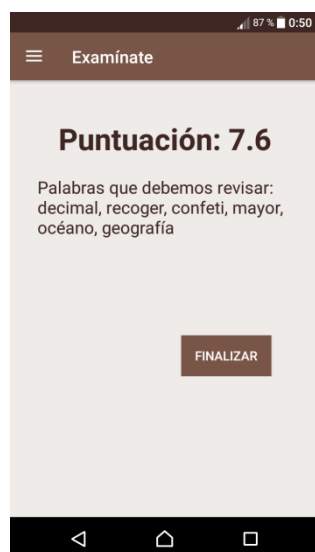


IMAGEN 4:
Evalúate (Fuente: propia)



IMAGEN 5:
Practica por materias (Fuente: propia)

Además, en una sección específica y organizada por categorías –**Practica por materias**, IMAGEN 5-, se podrá trabajar la ortografía del vocabulario propio de cada una de las asignaturas, lo que facilita el planteamiento de la competencia lingüística desde la transversalidad curricular ya que se ofrece la practica del léxico no solo de palabras relacionadas con la propia asignatura de lengua española sino también de las áreas no lingüística (matemáticas, ciencias de la naturaleza, ciencias sociales, educación física, educación plástica y musical, tecnología e historia de las religiones), como estrategia de alfabetización académica.

La metodología de la aplicación se concibe desde un planteamiento inductivo pues el aprendiz ha de construir su aprendizaje a partir de diferentes procesos o fases. Este hecho resulta interesante puesto que la tendencia que encontramos en los libros de textos suele estar esbozada de manera totalmente deductiva (solemos ver cómo se parte de una serie de reglas e indicaciones que el estudiante deberá aplicar a una serie de ejercicios lo que genera una instrucción mecánica, repetitiva y, sobre todo, sin reflexión metalingüística). El proceso didáctico puede verse resumido a continuación –IMAGEN 6-:

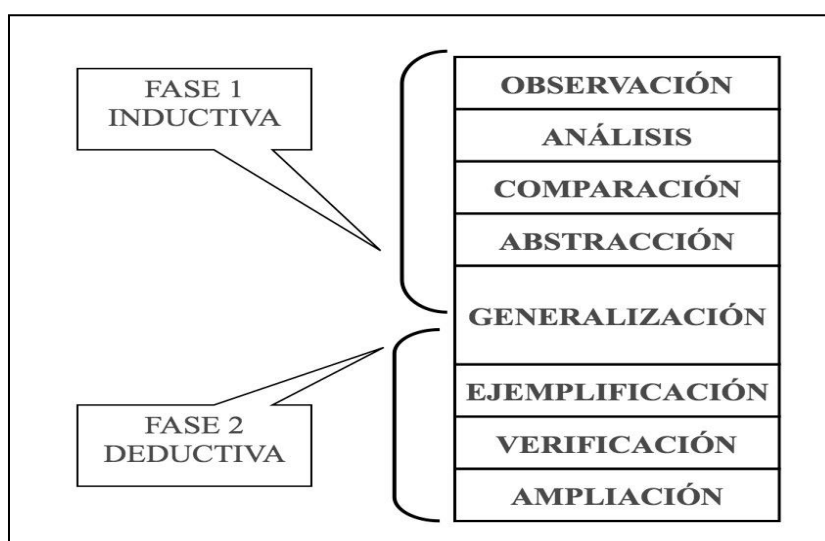


IMAGEN 6: Fases para una didáctica de la ortografía

De esta forma, si realizamos una analogía entre las fases para una didáctica de la ortografía -IMAGEN 6- y las propuestas de la *app*, podemos realizar la siguiente correlación -TABLA 1-:

Tabla 1:

Didáctica de la ortografía y propuesta de la *app Ortografía española*

FASES	PROCESO DIDÁCTICO DE LA ORTOGRAFÍA	APPP <i>Ortografía española</i>
FASE 1 INDUCTIVA	Observación	Aprende las reglas de ortografía -Imagen 1-
	Análisis	
	Comparación	
	Abstracción	Aprende las reglas de ortografía -Imagen 2-
	Generalización	
FASE 2 DEDUCTIVA	Ejemplificación	Practica lo aprendido -Imagen 3-
	Verificación	Evalúate -Imagen 4-
	Ampliación	Practica por materias -Imagen 5-

Así pues, se ha creado una aplicación para que el aprendiz pueda realizar una serie de actividades partiendo de un programa de refuerzo de la ortografía visual que debe repercutir en un dominio lingüístico cimentado en la construcción de estrategias de la ortografía normativa desde la reflexión metalingüística que podrán desarrollar en contextos de escritura.

Evaluación de su implementación en aulas de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato

El diseño, creación y uso de un artefacto tecnológico como instrumento pedagógico no es resultado de una decisión sin fundamento, sino que se enmarca en el contexto sociocultural y técnico de nuestra Sociedad de la Información y el Conocimiento, propia del siglo XXI. En este sentido, será importante evaluar la aceptación cultural que este tipo de metodologías empleadas, el *m-learning* y el autoprorendizaje, tiene en los integrantes de nuestra sociedad española, con especial atención al ámbito educativo.

El *m-learning* (*mobile-learning*), por su parte, no es sino un tipo concreto de *e-learning* (*electronic learning*) en sentido amplio, cuya posible definición -que proponemos- sería todo proceso de aprendizaje en el que las nuevas tecnologías juegan un papel fundamental, no solo incorporando nuevos soportes de aprendizaje frente a los tradicionales, sino transformando completamente las metodologías de enseñanza. El *m-learning*, pues, siendo un subtipo de *e-learning*, quedaría definido como aquel aprendizaje *e-learning* cuya plataforma de interacción consiste en un teléfono inteligente o *smartphone*.

El análisis del que hablamos es vital, puesto que como señala Yong (2014), sería un error no tomar en cuenta el aspecto cultural de una herramienta o artefacto tecnológico si nuestra pretensión es desarrollar e implantar un instrumento de manera exitosa; para ello, prestaremos especial atención a dos cuestiones: a la *utilidad percibida* (*perceived usefulness*) y la *facilidad de uso percibida* (*perceived ease of use*).

Hemos llevado a cabo esta investigación con alumnado voluntario de un instituto de educación secundaria, que practicó con la aplicación durante un período aproximado de 15 días y que al término de este nos ofreció su opinión y testimonio sobre la utilidad y facilidad de uso de la *app*.

El análisis que debemos llevar a cabo se concretiza en el denominado *Technology Acceptance Model* (TAM), cuya finalidad es obtener información acerca de la recepción de los usuarios a una determinada tecnología; gracias al modelo, podremos comprender las actitudes y creencias de los usuarios frente al artefacto utilizado y así determinar sus posibles vías de mejora para poder llevar a cabo una implantación exitosa del artefacto en el contexto sociocultural contemplado (Cuesta, Abella, y Alegre, 2014).

En general, hemos obtenido las siguientes conclusiones del análisis de los resultados:

- En lo que se refiere al *saber* (los consabidos contenidos conceptuales), denotan un grado muy alto de satisfacción con el contenido teórico de la *app*, un éxito en términos de *utilidad percibida*, si bien flaquea en la sección específica de las materias no lingüísticas, cuestión de la que tomamos nota para futuros desarrollos de la aplicación.
- Respecto al *saber hacer* (anteriores contenidos procedimentales), las indagaciones van encaminadas a determinar si la metodología y diseño de la *app* contribuye al potenciamiento del desarrollo de las destrezas ortográficas, así como su *facilidad de uso percibida*, cuestiones en las que hemos alcanzado un altísimo grado de satisfacción, especialmente gracias a la última versión estable que los alumnos manejaron durante la investigación, que incorporó métodos más intuitivos y cómodos de uso de la *app*.
- Finalmente, en lo que se refiere al *saber ser* (percibidos como contenidos actitudinales), pretendimos detectar el fomento de la autonomía y de la motivación que la *app* puede proporcionar en los alumnos; nuevamente, los resultados son muy favorables y satisfactorios, lo que refuerza nuestra idea de que el uso de artefactos tecnológicos interactivos coadyuva a la motivación y disposición del alumno frente al aprendizaje. Además, consideramos que ofrecemos un sistema innovador de aprendizaje, en tanto que el propio profesor es el diseñador y creador del artefacto -y no un mero usuario del mismo.

CONCLUSIONES

Confirmamos la utilidad de los artefactos tecnológicos como herramientas para el fomento de la motivación y adquisición de conocimientos y competencias por parte de nuestros alumnos. Esto se debe a una adecuación oportuna de nuestra metodología al nuevo contexto sociocultural impuesto por la revolución que las TIC han supuesto en nuestra sociedad del siglo XXI. Además, el hecho de que hayamos sido los diseñadores y creadores de la aplicación móvil nos ha permitido personalizar con detalle nuestra herramienta; esto no es una cuestión banal, puesto que consideramos un valor añadido el hecho de que el propio investigador o docente sea el creador de sus herramientas e instrumentos, pues así podrá adaptarlas todo lo necesario a sus necesidades o al público objetivo. En definitiva, mostramos nuestro convencimiento acerca de la oportunidad de repensar los roles de profesor y alumno, para adaptar las metodologías a los nuevos requerimientos y necesidades de los estudiantes que han crecido rodeados de artefactos digitales.

Bibliografía

- Cuesta, I. I., Abella, V., y Alegre, J. M. (2014). Evaluación del módulo de cuestionarios del entorno de trabajo UBUVirtual mediante el modelo de aceptación tecnológica. *Profesorado. Revista de currículum y formación de profesorado*.
- Fernández, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI*.
- García, M. L., y Casado, J. (2000). Consideraciones didácticas sobre la enseñanza de lenguas extranjeras asistida por ordenador. *Didáctica (Lengua y literatura)*(12), 67–89.
- Trujillo, F. (2014). *Artefactos digitales. Una escuela digital para la educación de hoy*. Barcelona: Editorial Graó.
- Yong, L. A. (2004). Modelo de aceptación tecnológica (TAM) para determinar los efectos de las dimensiones de cultura nacional en la aceptación de las TIC. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades*.